





# **TRABAJO FIN DE GRADO**

GRADO EN BELLAS ARTES

UNIVERSIDAD DE SEVILLA

CURSO 2018/19

## **TÍTULO**

*Somos lo que reímos*

## **AUTORA**

Alejandra Amanda Vinuesa Domínguez

## **TUTORA**

M<sup>a</sup> del Carmen Borrás Álvarez

## **Vº Bº TUTORA**

# ÍNDICE

<b>DESARROLLO. ESTUDIO TEÓRICO-PRÁCTICO</b>	5
INTRODUCCIÓN	6
JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVO GENERAL	13
METODOLOGÍA	15
ANTECEDENTES	17
CONCLUSIONES	25
<b>DOSSIER ARTÍSTICO</b>	26
<b>PROPUESTA DE INTEGRACIÓN PROFESIONAL</b>	37
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	38



D E S A R R O L L O

*ESTUDIO TEÓRICO-PRÁCTICO*

# INTRODUCCIÓN

Este trabajo tiene como base principal el **humor**, ya que mi proyecto es de **humor gráfico**. Para que pueda entenderse mejor procederé a explicar que son estos dos conceptos, y aunque pueda parecer atrevido he querido reinterpretarlos. Más que reinterpretarlos, extenderlos, puesto que las definiciones que he encontrado en diversos lugares se me quedan escuetas y, por lo tanto, no se termina de entender todo lo que abarcan estos dos términos.

El **humor**, aparte de entenderlo como un estado de ánimo o predisposición personal (estar de “buen humor” o estar de “mal humor”), también se refiere a todas aquellas experiencias, sensaciones, representaciones y formas de entender la realidad. El humor es todo aquello que tenga como medio o finalidad provocar la risa o carcajada del espectador.

El **humor gráfico** es, valga la redundancia, hacer gráfico el humor. ¿Qué quiero decir con esto? Me explico, el humor gráfico pretende materializar mediante una técnica el humor, ya sea mediante

dibujo, grabado, pintura, fotografía, etc. Por lo tanto podríamos decir que el humor gráfico es una obra artística cuya finalidad es provocar en el espectador una sonrisa a través de una imagen representada en un espacio, que puede ir o no acompañada de una palabra o texto.

Una vez desarrollados estos conceptos, me queda por añadir las diferentes variantes que posee el humor, y puesto que el humor gráfico es una derivación artística del humor, comparten los mismos tipos, que son: **el absurdo, blanco, crudo, grotesco, hacker, negro, satírico, sarcástico, seco y verde**. Así como también explicaré los psicológicos que son cuatro: **humor conectivo, agresivo, reafirmante y autodestructivo**.

## Clasificación de los tipos de humor

### Humor absurdo

También conocido como surreal, superrealista y con afinidad con lo grotesco si se entiende como una realidad alterna del ser humano. El humor absurdo es el que juega con palabras, conceptos, situaciones, hechos o actitudes, que de algún modo rompe la lógica, que sorprende y desconcierta con algo que no corresponde al pensamiento o al proceder lógico

y normal.

Esta clase de representación humorística abarca todo el espectro de la imaginación suele ser ingenioso, por lo que puede resultar difícil de comprender, podríamos decir que “exige” de cierto entrenamiento para captarlo. Asimismo, esta distorsión presenta una cualidad paradójica que vislumbra lo esencial de la realidad.

Entre las referencias populares existen grupos como Monty Python de los años 60 a 80 que fue una gran influencia para varias generaciones. Lo mismo sucede con los españoles Faemino y Cansado, o series de dibujos animados como *Looney Tunes*, *Brandy y Mr. Whisker*, *Bob Esponja*, *Regular show*, *El laboratorio de Dexter*, *Gumball*, *Phineas y Ferb*, entre otros.

### Humor blanco

Esta clase de representación está fundamentada en referencias que expresan una idea humorística sana o limpia, libre de crudeza o una connotación negativa tácita. Es una forma de comunicación mucho más inocente destinada para niños, adolescentes y padres sin recurrir a formas ofensivas o que dejen entrever alguna clase de mala intención.

Esta noción de pureza deja de lado la burla, el cinismo, la ironía, el racismo, el sexismo, entre otras formas de expresión. Este carácter infantil lo hace apropiado para cualquier ocasión, en especial cuando no se quiere ofender a ninguna persona de la audiencia. También se le conoce como chiste de salón por tener esa tendencia a evitar los insultos o las obscenidades.

Algunas figuras emblemáticas de este género son los mexicanos Chespirito, Capulina y Mauricio Herrera. Además, el trío de payasos españoles Gaby, Fofó y Miliki, junto con el chileno Firulete y el costarricense Gorgojo, se han destacado en este género. Las películas animadas para niños también presentan ejemplos recurrentes de esta clase de humor.

### Humor crudo

El fundamento de esta idea humorística yace en situaciones o circunstancias que resultan vergonzosas, ridiculizantes y dolorosas para los protagonistas principales. Denominado slapstick en la cultura anglosajona, está cargado de violencia corporal real o simulada para generar el efecto deseado en la audiencia.

Este tipo de comedia física también involucra altas dosis de referencias sexuales, palabras obscenas o vulgaridades. Dada su naturaleza, es un género dirigido mayormente a adolescentes y adultos.

Shows que pusieron de moda este estilo de comedia y que son ampliamente reconocidos empezaron con Los tres chiflados. Más recientemente, series de dibujos animados como *American Dad*, *Padre de familia*, *Futurama* o *Los Simpsons* son ejemplo de ello.

### Humor grotesco

Esta categoría cómica tuvo su origen en el vocablo italiano “grotta”, que está relacionado con la alteración de lo tradicionalmente estético y proporcionado. En consecuencia, viene a designar aquello que es extravagante, ridículo, burlesco, fantástico e irracional. Es una mezcla de animalización, caricatura, y también cierta indiferencia.

Está intensamente relacionado con las artes, como la literatura, la pintura, el dibujo e incluso la escultura. Las **caricaturas** son un claro ejemplo de llevar al extremo las proporciones y jugar con la belleza y la fealdad de las cosas o las personas. Se parte de las características reales y se exageran, pero para que

funcione debe tener un origen en la realidad.

En lo grotesco existe una sensación que nos resulta familiar pero a la vez extraña, que está llena de desconcierto, perplejidad y distorsión. También muestra rasgos trágicos y decadentes en una atmósfera surreal e ilógica, con relación a su apreciación respecto a la realidad de la que verdaderamente nace.

Este tipo de humor se ve mejor representado en series como *Malcolm in the middle* y *Me llamo Earl*, o en películas como *Mejor otro día*, donde se valen de la tragedia, la exageración y desazón para hacer comedia.

### Humor hacker

Derivado de la cultura informática, este tipo de humor surge de aquellos expertos que utilizan un idioma propio derivado de la programación. Suelen ser parodias elaboradas que están relacionadas con documentos, archivos, estándares, códigos, especificaciones, lenguajes y elementos afines.

Una forma común para manifestar esta clase de humor es mediante los RFC, que son peticiones de comentarios que describen los protocolos estándar de internet.

Estas fuentes de referenciación tienen un lenguaje formal que suelen ser manipulados de manera jocosa a modo de bromas internas hechas con ingenio, y que son entendidas por los hackers o programadores.

## Humor negro

Esta manifestación humorística tiene su origen en la contraposición al romanticismo del siglo XX. Se caracteriza por la ironía, el sarcasmo, la sátira y el escepticismo. Tiene como esencia el pesimismo, la muerte y temas que están relacionados con la tragedia humana, lo dramático de la vida y lo patético del ser.

Ha sido catalogado como una perspectiva que abarca temas oscuros, dolorosos, polémicos y controversiales para las personas. Esto se debe en gran parte a que este tipo de expresión cuestiona constantemente la fibra moral de la sociedad, sus normas de convivencia, la tendencia a ser políticamente correcto y el rol que debe ejercer el ser humano.

Por esta razón, y por tener un amplio espectro de influencia, se utiliza para burlarse de la discriminación, la política, la religión, la guerra, la violencia y la

sexualidad. Otros temas delicados que pueden surgir son el terrorismo, la drogadicción, el racismo, la violación, las discapacidades y mucho más.

En el cine y la televisión también son abundantes los exponentes, como Stanley Kubrick, Alex de la Iglesia, Martin McDonagh, Quentin Tarantino y Tim Burton. También son conocidas las series como *South Park*, *Rick y Morty*, *Bojack Horseman*, entre otras.

## Humor satírico

La sátira es un recurso discursivo muy antiguo que utiliza el poder del humor para hacer crítica y denunciar. Tiende a ser didáctica, moralizadora y a utilizar el ridículo para evidenciar los defectos y los vicios patentes en la raza humana. También son habituales los recursos burlescos o lúdicos dentro de las distintas formas de expresión, en especial la literaria.

Dentro de la literatura comprende una gran variedad de géneros, como la tragedia grotesca, el esperpento, la novela picaresca, la fábula y también en publicaciones gráficas. Es muy común encontrar la sátira en carteles, películas, programas de televisión que hacen uso de situaciones cómicas como una forma

efectiva de hacer crítica social.

También conocida como una comedia de errores, puede incluir elementos como la farsa, que incluye una serie de coincidencias improbables. En algunos momentos presenta una secuencia de eventos que suceden con una velocidad frenética y en los que pueden estar incluidas situaciones que rayan entre lo ridículo y lo imposible.

Ejemplos como la famosa y controvertida revista semanal *El Jueves*, el célebre viñetista Forges o también los actuales ilustradores Morbixx y Flavita Banana, ofrecen este tipo de humor.

### Humor sarcástico

Derivado de la palabra “sarx”, cuyo significado es carne, esta manifestación humorística hace uso de la crueldad, la mordacidad y el sadismo para obtener el efecto deseado. Está muy emparentado con la parodia, que ha sido definida como la transformación de una situación seria a una con una cualidad más familiar.

Su fundamento radica en la desvalorización o la degradación con relación al objeto o sujeto blanco de esta expresión. Este desprecio intencionado sirve

como burla, lo que también incluye la parodia y la ridiculización. Es precisamente este contraste de valores lo que genera el efecto humorístico para aquellos que pueden apreciar su intencionalidad.

En esta categoría también se recurre a la ironía, que está asociada con una rebeldía implícita en contra del status quo establecido. Muchas veces lo que se dice tiene un significado opuesto con respecto al sentido literal. Además, hace uso de expresiones consideradas como cáusticas, es decir, algo que es corrosivo y resulta perjudicial.

Podemos apreciar este tipo de humor en el mítico programa televisivo *Sé lo que hicisteis*, en el programa ahora tan de moda *La Resistencia* o en la serie animada *Daria*.

### Humor seco

Esta variante cómica es conocida en inglés como Deadpan y está relacionado con la exposición de aquello que se considera gracioso sin ningún tipo de lenguaje corporal. En esencia, el interlocutor no muestra emociones, por lo que su mensaje resulta monótono, serio, informal y natural al mismo tiempo.

También se caracteriza por un aire de ingenuidad,

insinceridad y la poca atención a los hechos que lo rodean. Dado que manifiesta una tranquilidad absoluta y una sensación de inmutabilidad, tiende a disimular muy bien la intencionalidad de quien trata de decir algo gracioso siendo indiferente al contexto o la situación.

Son varios los exponentes de este género que está enmarcado dentro del stand-up, la televisión y el cine. Ejemplos famosos son comediantes como Bill Murray o Eugenio en el caso del panorama nacional. Asimismo, personajes interpretados por Christopher Walken, Leslie Nielsen, Tommy Lee Jones, entre otros.

### Humor verde

Aunque las categorías anteriores pueden utilizar como recurso la obscenidad, el lenguaje vulgar y la sexualidad implícita o explícita, estas características son más propias de este tipo de humor.

Debido a su contenido de naturaleza vulgar, subida de tono e incluso de mal gusto para algunos, a menudo está confinado a audiencias más adultas y de todas las clases sociales.

Los recursos para esta categoría son variados, en especial en medios que tienen mayor difusión como

el cine, la televisión, el internet y publicaciones gráficas.

Tienen gran afinidad con la crudeza, dado que no precisa de filtros para dar a entender su mensaje como en otras formas de humor un poco más elaboradas o que requieren cierto nivel de codificación.

Este humor lo vemos representado en películas como *American Pie*, *Scary movie* o *Algo pasa con Mary*.

### Clasificación psicológica

Desde otra perspectiva, el humor también ha sido investigado por su naturaleza psicológica. El sentido del humor puede tener distintas facetas, las cuales no son identificables desde un principio cuando se entra en contacto con una persona.

Dado que es una característica muy personal que deriva de una multiplicidad de factores, cada variante puede causar diversas impresiones en aquellos que la experimentan. Por ello, los expertos y estudiosos del tema han identificado cuatro tipos principales.

### Humor conectivo

Hace uso de aquello que tiene gracia para la mayoría de la gente y con lo cual se pueden identificar. Utiliza acciones, situaciones u ocurrencias de todos los

días que resultan jocosas para crear un sentido de felicidad, bienestar y camaradería.

### **Humor agresivo**

En función de su denominación, involucra insultos o vejaciones contra las personas. Es típico de comediantes que quieren abusar de los demás, amenazándolos o lastimándolos de forma psicológica. Resulta tanto gracioso como incómodo para algunos.

### **Humor reafirmante**

Sirve como terapia para superar alguna situación adversa en la cual se pueda ver inmerso un individuo. Surge de la capacidad de reírse de uno mismo y es una forma sana de lidiar con el estrés, encontrando humor en esas situaciones cotidianas que nos afectan.

### **Humor autodestructivo**

Esta clase de expresión viene dada por el autocastigo haciendo uso de agresividad o mediante la lástima. Aunque es considerada como una manifestación humorística poco saludable, también puede ser una forma de defensa indirecta contra los abusadores o bullies.



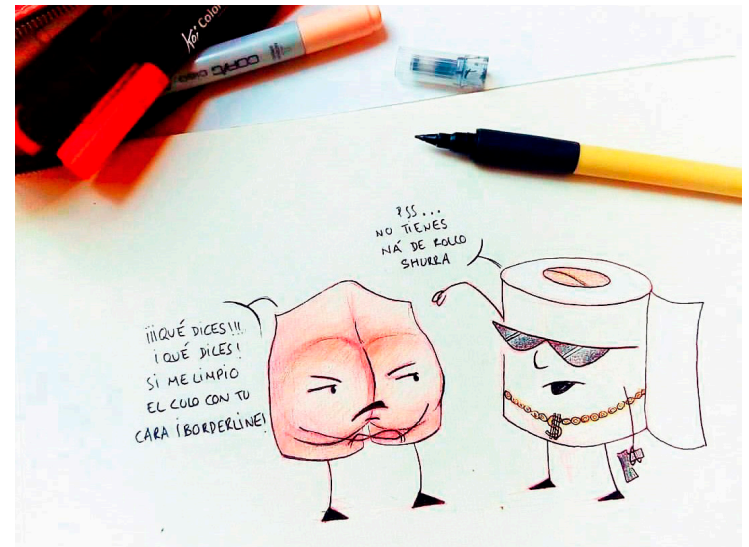
# JUSTIFICACIÓN

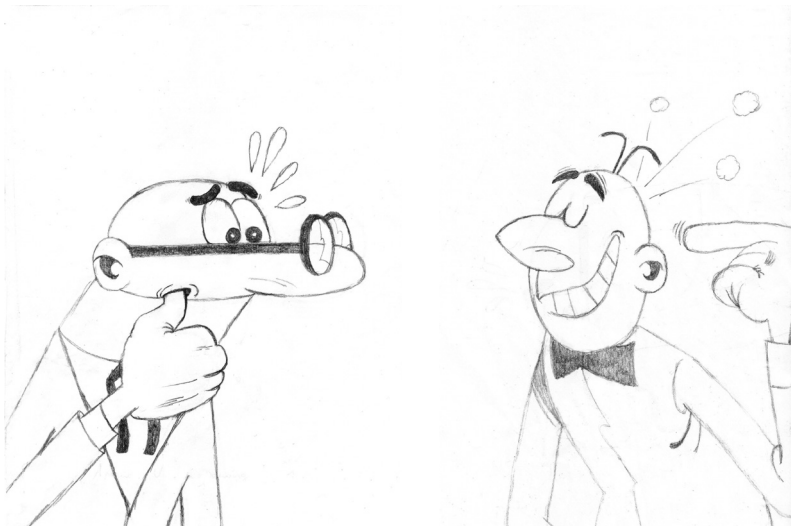
Una vez hemos visto la teoría, que conocemos los tipos de humor que existen y de qué trata cada uno, comenzaré a hablar de cuál es el tipo de humor que uso y en el que baso mis ilustraciones, el que he ido desarrollando a lo largo de los años y en definitiva el humor que yo soy.

A mi parecer una persona realiza o para ser más precisos, dibuja el tipo de humor que da y consume, dado que consumimos, obviamente, el que más nos identifica. En mi caso se trata del **humor absurdo**, por ello mi comicidad personal y el contenido de mis ilustraciones están muy ligada a él, no obstante, así como un color contiene varias tonalidades, mi humor no solo es enteramente absurdo, si no que posee diferentes derivaciones. Coexistiendo con él, también hago uso del humor sarcástico y el grotesco, lo que provoca que en mis ilustraciones a veces haya un contenido con un lenguaje soez, burdo y despreocupado. Aunque sea un humor que utiliza un lenguaje grosero, no llega a herir sensibilidades, por lo que podría llegar a abarcar un amplio público, no obstante, está especialmente dirigido a un sector adolescente y joven (de catorce a treinta años).

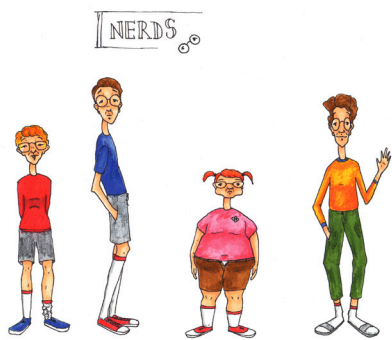
Izquierda: Alien's meet Barry,  
ilustración de la autora.

Abajo: Sr. Caraculo with his  
bro, ilustración de la autora.





Mortadelo y Filemón dibujos realizados por la autora, año 2010.



Izquierda: primeros bocetos en los que creé a los Nerds (2014). Derecha: Nerds.

Desde que era pequeña el humor ha sido parte innata de mi personalidad, durante todos esos años me fui nutriendo de él de manera casi involuntaria. A modo de películas, dibujos animados, series, como también de los cómics y tebeos. Con estos últimos tuve suerte ya que en mi casa siempre he tenido al alcance contenido de Marvel, de Quino, Escobar, Forges o Francisco Ibáñez y puesto que soy de una época en la que ya esos géneros estaban cada vez más obsoletos, era de agradecer. Los que más llamaron mi atención fueron los de Ibáñez, por su infinita creatividad ligada a un humor explosivo y bruto, fue ese estilo a la hora de hacer sus historietas el que me marcó, por lo que se puede decir que fue mi primer artista estrella.

Mi desarrollo por esta rama realmente comenzó con la creación de unos personajes un tanto extravagantes, a los que bauticé como *Nerds*, (el término nerd se utiliza para denominar a las personas frikis). Los considero mi primera creación personal más elaborada, ya que por primera vez se me ocurrían a mí personajes que hacer y no era una mera espectadora de ellos.

Más adelante, en tercero, mediante la asignatura Discursos del Arte Gráfico comencé con las viñetas inspiradas en dos ilustradoras peculiares, Laura

Pacheco y Agustina Guerrero, mi inquietud se centraba, como hacen ellas, en dar forma y expresar lo que les ocurría en el día a día de manera cómica.

Todo esto a mí me lleva a pensar y hacerme varias preguntas, ¿para qué hago yo realmente humor gráfico?, ¿para desfogarme yo, o compartirlo? y si es así, ¿qué busco con ello?

La respuesta es concisa, mi **objetivo general** y principal es compartirlo, además de la clara intención de sacar una sonrisa al espectador, que disfrute del contenido tanto como yo haciéndolo. Y también, romper con la barrera de prejuicios que hay hoy en día sobre él para que se aprecie como es debido.

## METODOLOGÍA

Con el tiempo fui buscando mi lugar en el mundo del arte, solo fue cuestión de tiempo perder el miedo y buscar la técnica que más se adaptaba a mis necesidades creativas.

Materiales que utilizo: libreta o cuaderno, lápiz bicolor azul y rojo para bocetar, lápices acuarelables o guaches, rotuladores de alcohol Copic, rotulador para delinear Staedtler. En el ámbito digital, Adobe Photoshop y tableta gráfica Wacom.

Procedimiento y técnica: los dibujos los aboceto en cuadernos, hojas o lo que tenga más a mano. Luego paso a darle forma y a colorearlos. Por último los delineo. En muchas ocasiones lo que suelo hacer es escanear o fotografiar el boceto coloreado para digitalizarlo y finalmente terminarlos en Adobe Photoshop con la tableta.

La inspiración para crear mis ilustraciones las saco de mis situaciones cotidianas y de pensamientos un tanto peculiares que me vienen a la mente, por eso los protagonistas de mis dibujos son de lo más



Ilustración *Nerds por el mundo* realizada por la autora.



Ilustración de *Pequeños detalles* realizada por la autora.

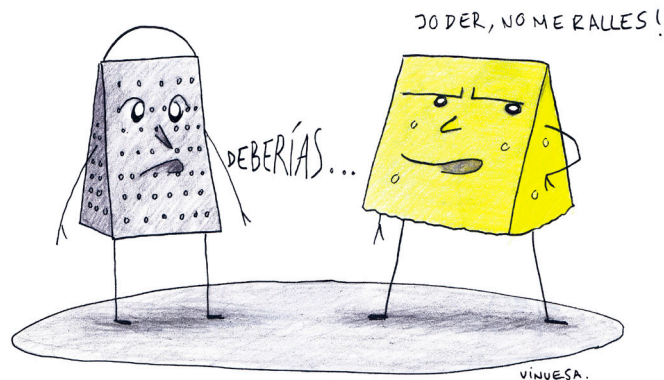


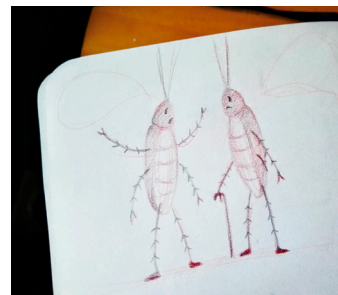
Ilustración *No me ralles* realizada por la autora.

variopintos: puede ser desde un pie, un culo, una gamba, verduras, un lápiz, un mechero, un insecto... Cualquier tipo de objeto ya que todos se pueden animar, al otorgarle características humanas acaba provocando de manera automática la ridiculización de esa escena, que es lo que despierta la risa.

Me sirven como contenedor para expulsar reflexiones, frustraciones o miedos, lo que hace que actúe como terapia, por ejemplo: mi fobia a las cucarachas. Cuando las veo para superar esa fobia las dibujo personificándolas con rasgos y comportamientos

humanos, lo que me hace sentir mejor.

Hoy en día, sigo llevando a cabo este método porque siento que es el que más se adecua a mis capacidades técnicas. Sin embargo, siempre ando en la búsqueda activa de otros procedimientos que coincidan con mi estilo, enriquezcan mi arte y me hagan evolucionar como artista.



Boceto personal para próxima viñeta, *Problemas de cucarachas*.



Macedonia, ilustración realizada por la autora.



*Relaciones tóxicas*, trabajo personal.

# ANTECEDENTES

En este apartado voy a hablar más en profundidad de lo que ya anteriormente he mencionado, es decir, hablaré de esos autores y dibujos que han ido influyendo en mi trabajo, que hacen que a día de hoy sea como es.

Para estructurar este apartado de manera coherente y ordenada lo dividiré en varias etapas.

Serán las siguientes: infancia y adolescencia, juventud y actualidad.

## INFANCIA Y ADOLESCENCIA.

Este apartado comprende desde los siete u ocho años aproximadamente, hasta los dieciocho antes de entrar en Bellas Artes.

En esta etapa se encuentran los referentes que más me han marcado, gracias a los que descubrí un humor que me gustaba y con el que me sentía identificada, además de aportarme una estética que me llamaba sumamente la atención dado su diseño y delineación. Por decirlo de alguna manera estos referentes me dieron la base o esencia de lo que iría forjando posteriormente.



## FRANCISCO IBÁÑEZ

Francisco Ibáñez Talavera (Barcelona, 1936). Creador de personajes tan famosos como *Rompetechos*, *El botones Sacarino*, *Pepe Gotera* y *Otilio*, *13 Rue del Percebe* y, por supuesto, *Mortadelo y Filemón*.

Ibáñez es para mí el mayor referente, y el primero en el que me fijé en lo que a humor gráfico se refiere. Desde bien pequeña he crecido rodeada de sus tebeos, ya que mi padre era muy seguidor de ellos. Los que más me llamaron la atención fueron: *Mortadelo y Filemón*, *13 Rue del Percebe*, *La Familia Trapisonada*.

*Mortadelo y Filemón*, ese par de detectives torpes y brutos con encanto, que hacían que se nos desencajase la mandíbula con sus aventuras y líos. Era para mí un cómic de lo más completo, sobre todo lleno de originalidad que nunca dejaba de sorprenderme. Página a página descubría además la cantidad de detalles aleatorios que contenía cada viñeta. Un ejemplo claro de lo que digo aparece en la imagen de la derecha, donde puedes encontrarte desde un ratón jugando al golf con un cactus, hasta un lapicero que aparte de lápices guarda un chorizo y un anca de rana.



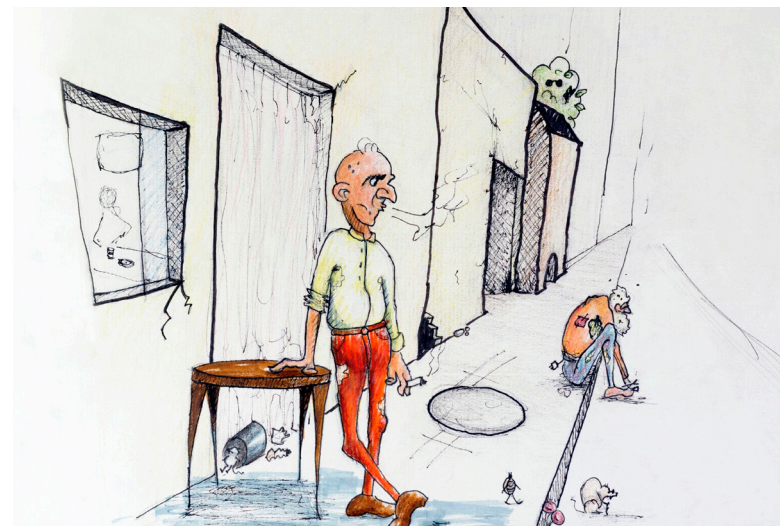


13 *Rue del Percebe*, es el tebeo que me despertó curiosidad total, ya que se trataba de un edificio sin fachada, lo cual permitía ver que ocurría en el interior de cada vivienda. Yo, que también he sido siempre muy curiosa en ese aspecto y desde pequeña me preguntaba como serían por dentro los edificios o casas que veía, hacía que este cómic absorbiese mi atención, satisfaciendo así todas mis inquietudes. Sus páginas repletas de gags<sup>1</sup>, ciertamente había un gag por vivienda, cada una con sus barullos y enredos convertían a este cómic en mi favorito.

*La Familia Trapisonda*. Este tebeo es una caricatura de la familia media española pero expuesta de una manera exagerada y quizás hasta grotesca. Me divertía mucho como se representaban las historietas matutinas de esta familia, ya que cada día era una odisea.

En definitiva, Ibáñez hace un humor absurdo que engancha y que todo el mundo entiende, con la asombrosa capacidad de no llegar nunca a ofender. Por eso, incluso a día de hoy después de más de 60 años sigue vendiendo miles de ejemplares y llenando colas para firmar sus tebeos.

1. Voz tomada del inglés gag, que significa, en un espectáculo o en una película, 'efecto cómico rápido e inesperado'. Su plural es gags.



Café-Bar Doña Herminia. Ilustración realizada por la autora.



Páginas de *La historia del dinero*. Francisco Ibáñez, (Ed. B/ La Caixa, 1989).

## ESCOBAR

Josep Escobar i Saliente (Barcelona, 1908), creador de los famosos *Zipi y Zape* u otros cómics como: *Carpanta*, *Doña Tula suegra*, *Blasa portera de su casa* o *Petra criada para todo*.

Trabajó en una productora de animación, fue encarcelado debido a sus inclinaciones republicanas, publicó varias obras de teatro y hasta fue inventor de varios proyectores de cine.

No se le reconoce tanto como a Francisco Ibáñez, pero fue pionero en las historietas españolas y uno de los mayores referentes del cómic nacional.

De Escobar lo que más consumía era *Zipi y Zape*, dos niños bastante traviesos y vagos siempre buscando artimañas de lo más ingeniosas para no trabajar y poder divertirse a sus anchas, si a eso además le sumas que estos dos traviesos prácticamente nunca se salían con la suya, te encontrabas ante un cóctel perfecto para reír.

Es un tebeo con el que te sentías identificado porque trataba los temas que solían preocuparnos, como lo son: la escuela, los deberes, las notas, los compañeros o los padres. A mí al menos, me hacían sentir que no era la única con esos problemas.



Arriba: *Zipi y Zape*, personajes de Escobar (Ed. Bruguera).

Abajo: autorretrato de Escobar.





## FORGES

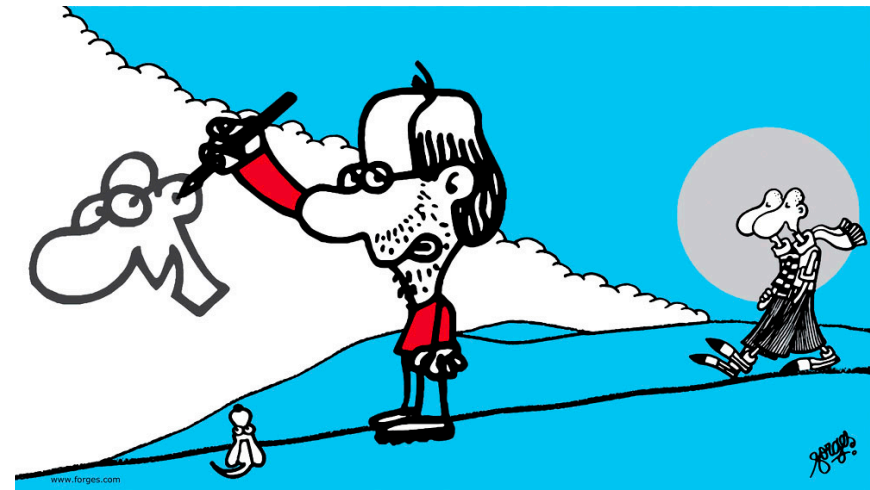
Antonio Fraguas de Pablo (Madrid, 1942) fue de lo más polivalente, ya que aparte de ser humorista gráfico (ámbito en el que es más reconocido), ha sido escritor, colaborador radiofónico, director de cine y director de televisión.

En el ámbito del humor gráfico fue donde lo conocí, por sus publicaciones en el periódico. Cuando iba a casa de mis abuelos buscaba entretenimientos, y descubrí que en el periódico había viñetas de humor, por lo que siempre que estaba allí y veía los periódicos buscaba dichas viñetas para divertirme. Hasta que no crecí más, no fui consciente de que ese autor que me hacía reír y tanto me entretenía, era Forges.

Tiene la capacidad de crearte una sonrisa desde un humor aparentemente inocente, pero detrás se esconde mucha crítica, sobre todo social y humana. En sus viñetas el dibujo queda en un segundo plano, ya que lo que más le interesa es un "recipiente" para su contenido. Él sostenía que no sabía dibujar, pero lo cierto es que esto mismo es lo que le dio la fama y marca propia. Su estilo es inconfundible y además, es considerado uno de los humoristas gráficos más relevantes de la historia contemporánea española.



Arriba: viñetas de Forges para *El País*. Abajo: autorretrato de Forges.



## DIBUJOS ANIMADOS

Como todo infante he sido gran consumidora de los dibujos animados, podría nombrar miles de ellos, pero siendo realista solo tres me fascinaban, tanto por su contenido e imagen, como por su carácter peculiar y cómico. Estas eran las tres series que más me atraían, además, que me hacían sentir identificada en mayor o menor medida con ciertos aspectos de sus personalidades y vidas. Se trata de *Pepper Ann*, *The Simpsons* y *The Wild Thornberrys*.

*Pepper Ann*, así se llamaba la protagonista principal de esta serie, era una chica bastante curiosa e inteligente que tenía que lidiar con esos dramas adolescentes con los que todos podíamos sentirnos identificados.

*The Simpsons*, una serie que narra la vida y el día a día caótico de una familia americana de clase media, y otros divertidos personajes de Springfield, el pueblo ficticio donde todos ellos residen.

*The Thornberrys*, es una serie en la que se narran las aventuras de una familia que viaja por el mundo con el objetivo de grabar documentales sobre la naturaleza. Las aventuras giran sobre todo en torno a Eliza, ya que tiene la capacidad de hablar con los animales.



Imagen de la cabecera de la serie *Pepper Ann*, creada por Sue Rose (1997).



Ilustración conmemorativa por los 600 episodios de *The Simpsons*. Matt Groening (2016).



*The Wild Thornberrys*. Temporada 4. Klasky Csupo (2001).

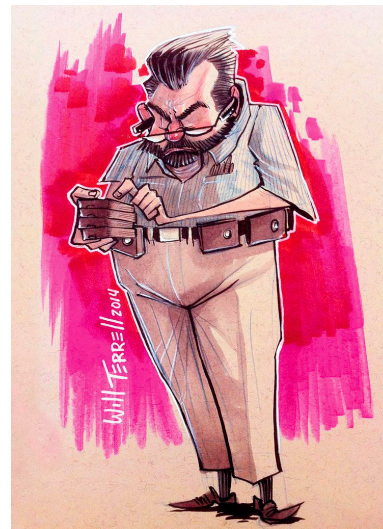
## JUVENTUD Y ACTUALIDAD

Esta etapa comprende desde los dieciocho hasta los veinticinco, es decir, la actualidad. Aquí hablaré de los autores que me han aportado técnica, a los que imité para ir aprendiendo con el fin de forjar un estilo propio. Estos referentes al ser más contemporáneos y haber nacido de Internet, no disponen de tanta información biográfica o recorrido profesional como los anteriores. Ellos son: Will Terrell, Laura Pacheco y Agustina Guerrero.

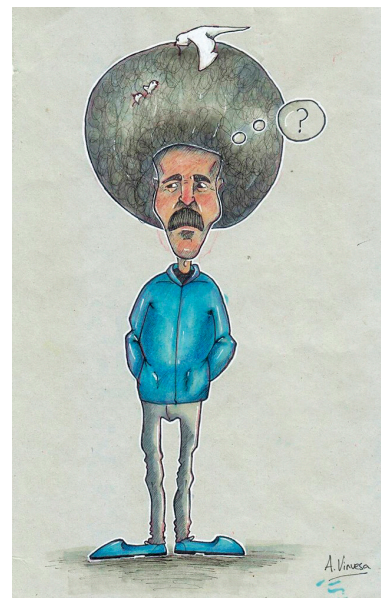
### WILL TERREL

Will Terrell es un autor que reside en el sur de California. Es un artista que durante décadas ha ejercido como dibujante, diseñador, guionista gráfico y creador de personajes freelance y que actualmente trabaja para la Warner Bros.

La poca información que hay sobre él solo se sabe por redes sociales, ya que es conocido mayormente por sus vídeos de YouTube. Debido a estos vídeos me empecé a fijar en él, en ellos se graba dibujando a la vez que explica cómo lo hace. Gracias a estos vídeos aprendí a dar color con rotuladores de alcohol, aportar dinamismo y dotar de mayor expresividad a mis personajes.



Arriba: *Cafe Sketches*,  
ilustraciones de Will Terrell.



Abajo: ilustraciones de la autora  
con la influencia de Will Terrell.





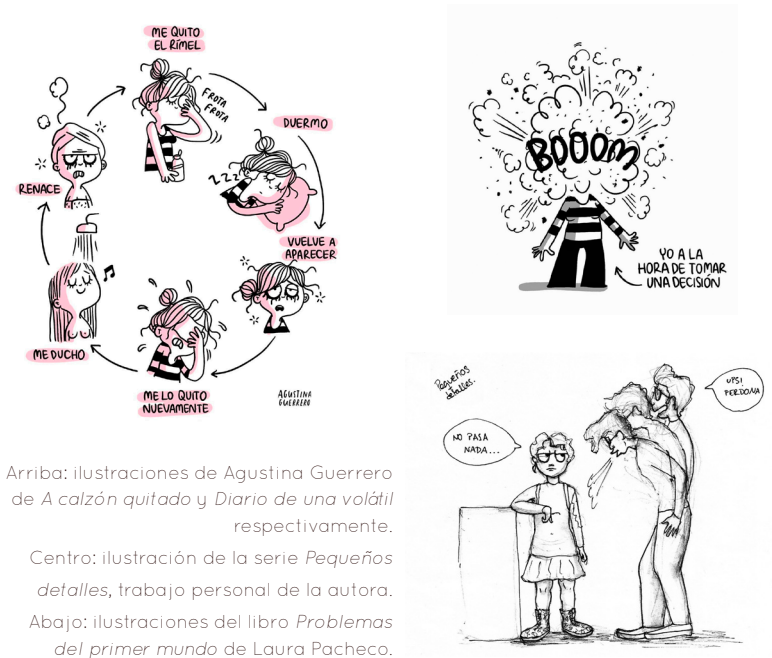
## AGUSTINA GUERRERO

Es una diseñadora gráfica e ilustradora argentina (Chacabuco, 1982), que reside en Barcelona desde hace más de doce años. En 2011 abrió un blog autobiográfico casi por casualidad, puesto que fue a raíz de un robo en su casa, lo que le hizo subir los dibujos que hacía bajo el alter ego de La Volátil. *Diario de una volátil* alcanzó miles de seguidores en pocos meses y gracias a ello obtuvo un inmenso éxito en las redes sociales.

## LAURA PACHECO

Dibujante e ilustradora de Almería (1984), en 2011 puso en marcha el webcómic *Let's Pacheco!* para demostrarse que podía dibujar y publicar una historieta al día. Le fue tan bien que desde hace años publica la serie *Problemas del primer mundo* en SModa de *El país*, donde también publicó, en esta ocasión con guion de su hermana Carmen, la serie *Divas de diván*.

De estas dos autoras lo que más me fascina y llama la atención es la manera de hacer humor con las pequeñas “desgracias”, como bien dice Laura Pacheco, que tenemos en el primer mundo. Además de que me han servido como referentes para crear yo mi propia serie de diario ilustrado, en el que, como ellas, vuelco este tipo de cosas.



Arriba: ilustraciones de Agustina Guerrero de *A calzón quitado* y *Diario de una volátil* respectivamente.

Centro: ilustración de la serie *Pequeños detalles*, trabajo personal de la autora.

Abajo: ilustraciones del libro *Problemas del primer mundo* de Laura Pacheco.

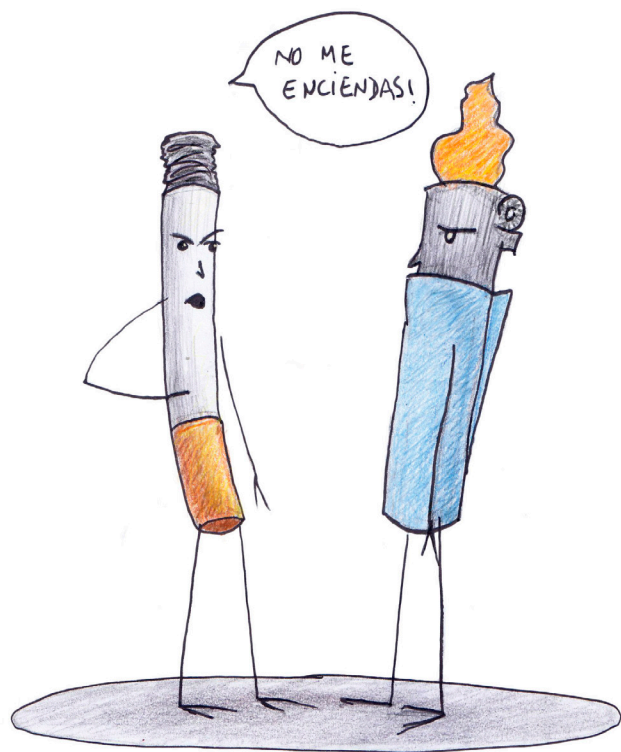


## CONCLUSIÓN

Con todo esto a parte de explicar mi recorrido quiero **reivindicar** el humor, darle la importancia que creo que merece. Para que no se caiga en prejuicios y no se juzgue que es infantil o que es adulto. Porque me resulta un campo infravalorado que quizás no se tiene tanto en cuenta como en otras doctrinas artísticas.

Por ello, hago un ademán con este trabajo para que se valore y respete más el humor gráfico, para lograr equipararlo a los demás géneros artísticos respecto a la seriedad que se le otorga, para que se reformule la visión que se tiene sobre él.

D O S S  E R



**Nombre** *Me molestas*

**Autora** Alejandra Amanda Vinuesa Domínguez

**Año** 2016

**Técnica** Lápices acuarelables y staedtler

**Soporte** Papel

**Dimensiones** 11x10 cm



*El Señor  
Caraculo.*

**Nombre** *El Sr. Caraculo*

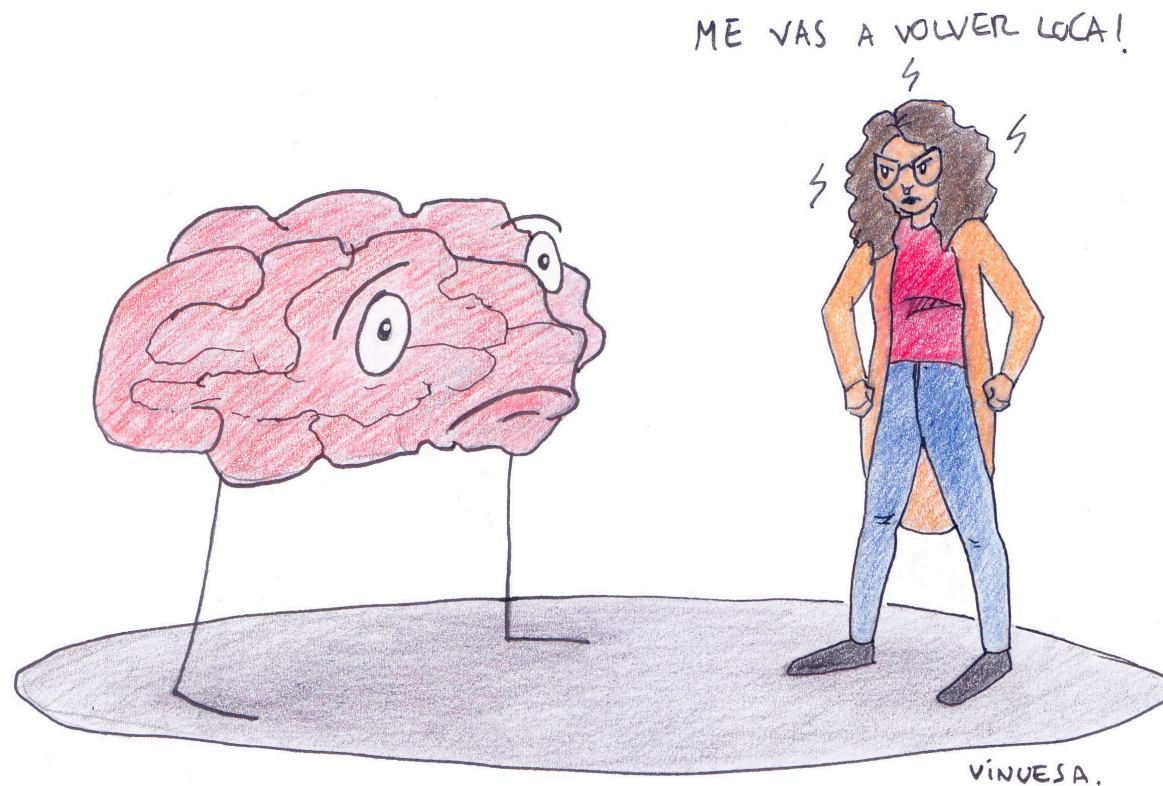
**Autora** Alejandra Amanda Vinuesa Domínguez

**Año** 2016

**Técnica** Lápices acuarelables y staedtler

**Soporte** Papel

**Dimensiones** 11x10 cm



**Nombre** *Mind vs me*

**Autora** Alejandra Amanda Vinuesa Domínguez

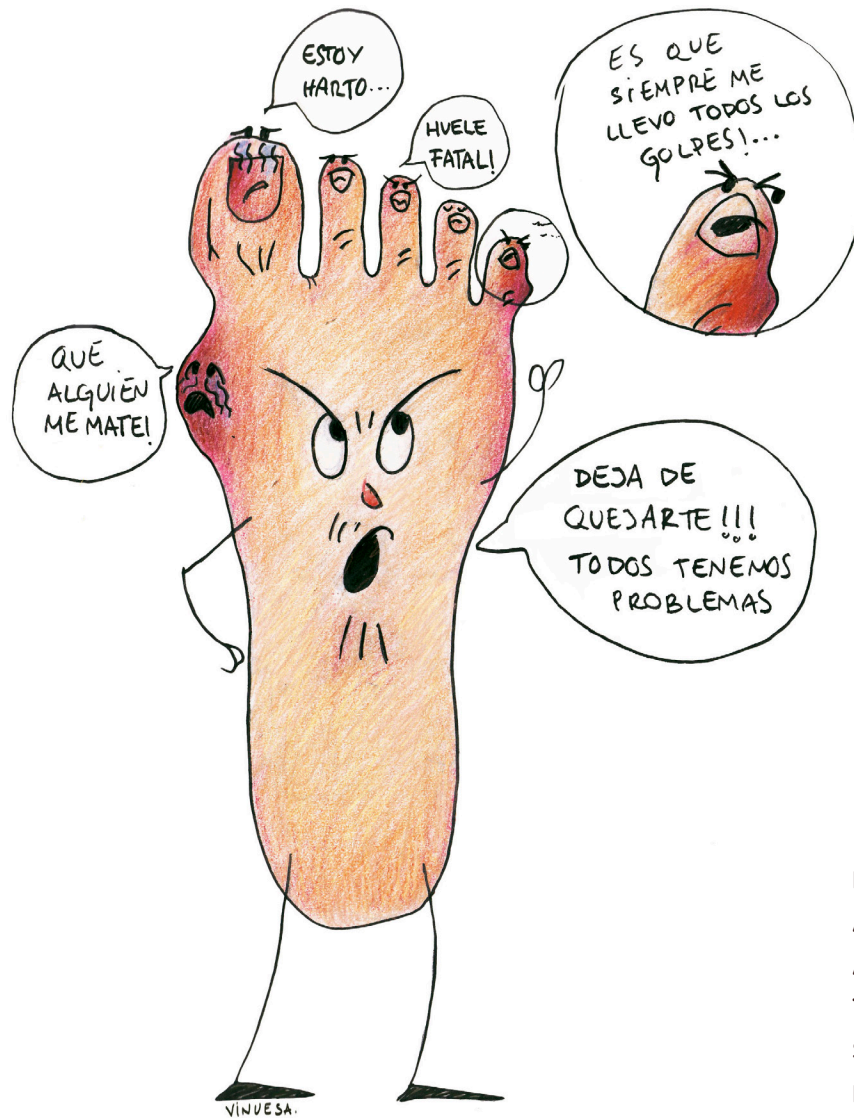
**Año** 2016

**Técnica** Lápices acuarelables y staedtler

**Soporte** Papel

**Dimensiones** 10x15cm





**Nombre** *El pie derecho también tiene sus problemas*

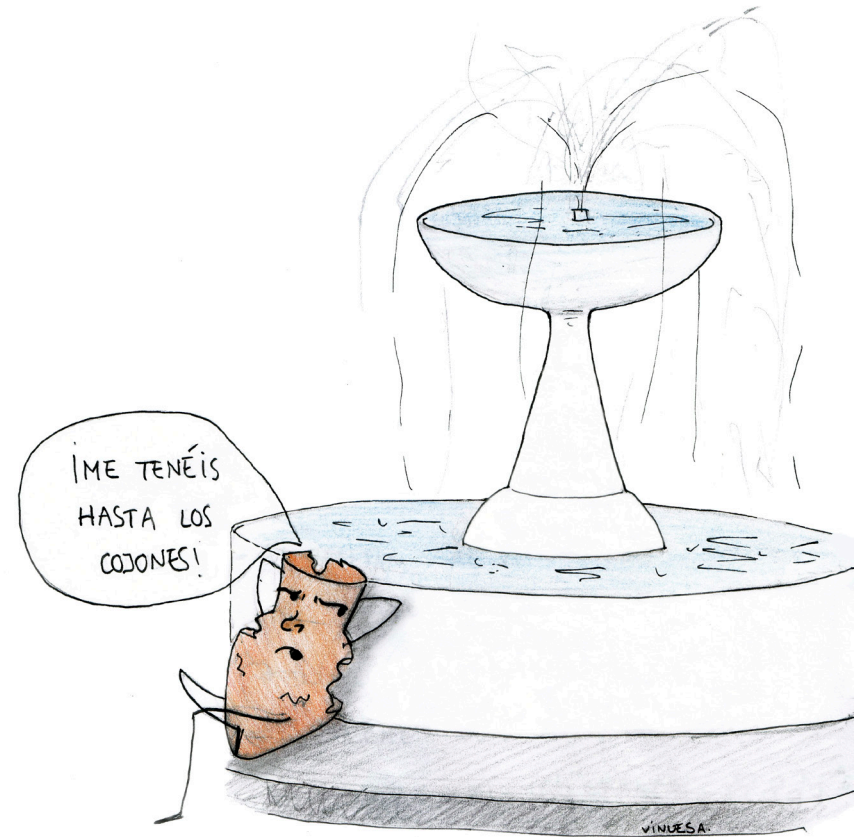
**Autora** Alejandra Amanda Vinuesa Domínguez

**Año** 2016

**Técnica** Lápices acuarelables y staedtler

**Soporte** Papel

**Dimensiones** 17,5x13,5cm



**Nombre** Refranero español ilustrado: Tanto va el cántaro a la fuente que al final se rompe

**Autora** Alejandra Amanda Vinuesa Domínguez

**Año** 2016

**Técnica** Lápices acuarelables y staedtler

**Soporte** Papel

**Dimensiones** 18x18cm



**Nombre** *Anciana molesta*

**Autora** Alejandra Amanda Vinuesa Domínguez

**Año** 2017

**Técnica** Lápices acuarelables, copic y staedtler

**Soporte** Papel para pastel 90g

**Dimensiones** 29,7x21 cm



**Nombre** Intrahistoria

**Autora** Alejandra Amanda Vinuesa Domínguez

**Año** 2017

**Técnica** Mixta. Manual y digital

**Soporte** Digital

**Dimensiones** 13,5x19,5 cm





**Nombre** *Peluso Porquería*

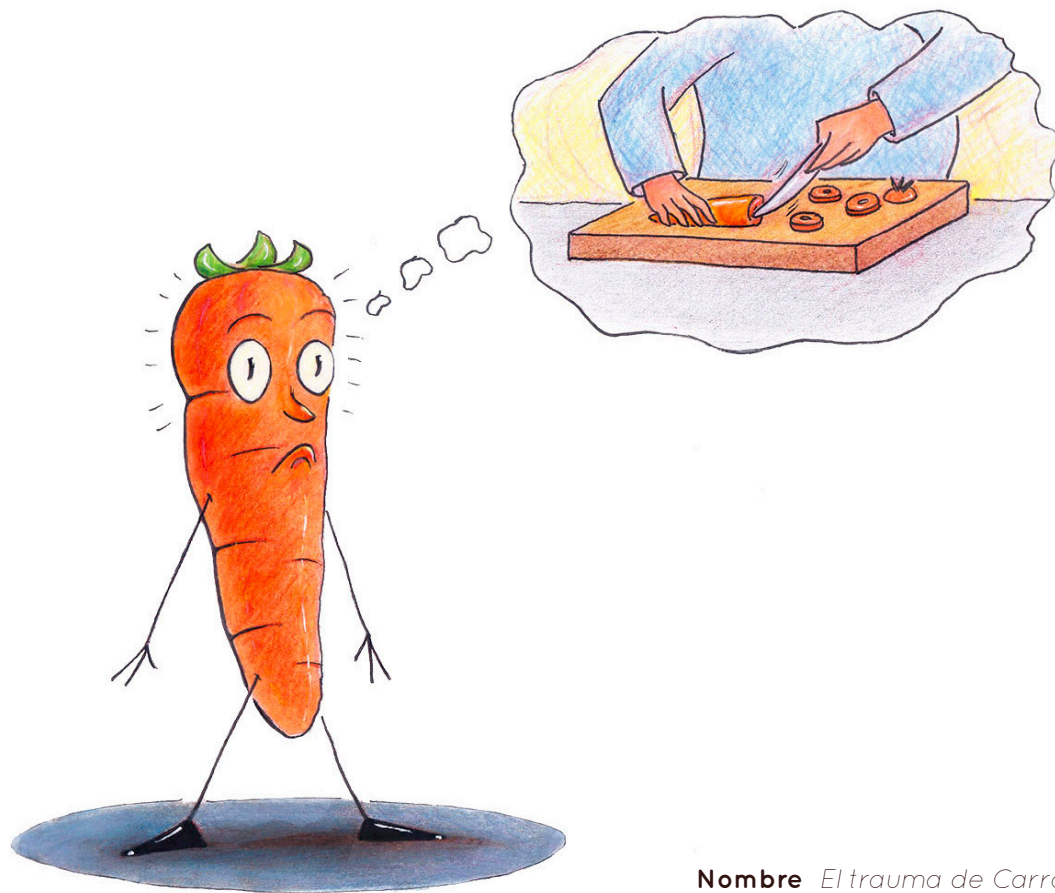
**Autora** Alejandra Amanda Vinuesa Domínguez

**Año** 2017

**Técnica** Tableta gráfica

**Soporte** Digital

**Dimensiones** 13,9x16,3 cm



**Nombre** *El trauma de Carrotlina*

**Autora** Alejandra Amanda Vinuesa Domínguez

**Año** 2017

**Técnica** Mixta. Manual y digital

**Soporte** Digital

**Dimensiones** 16,5x19 cm



**Nombre** *El Grito*

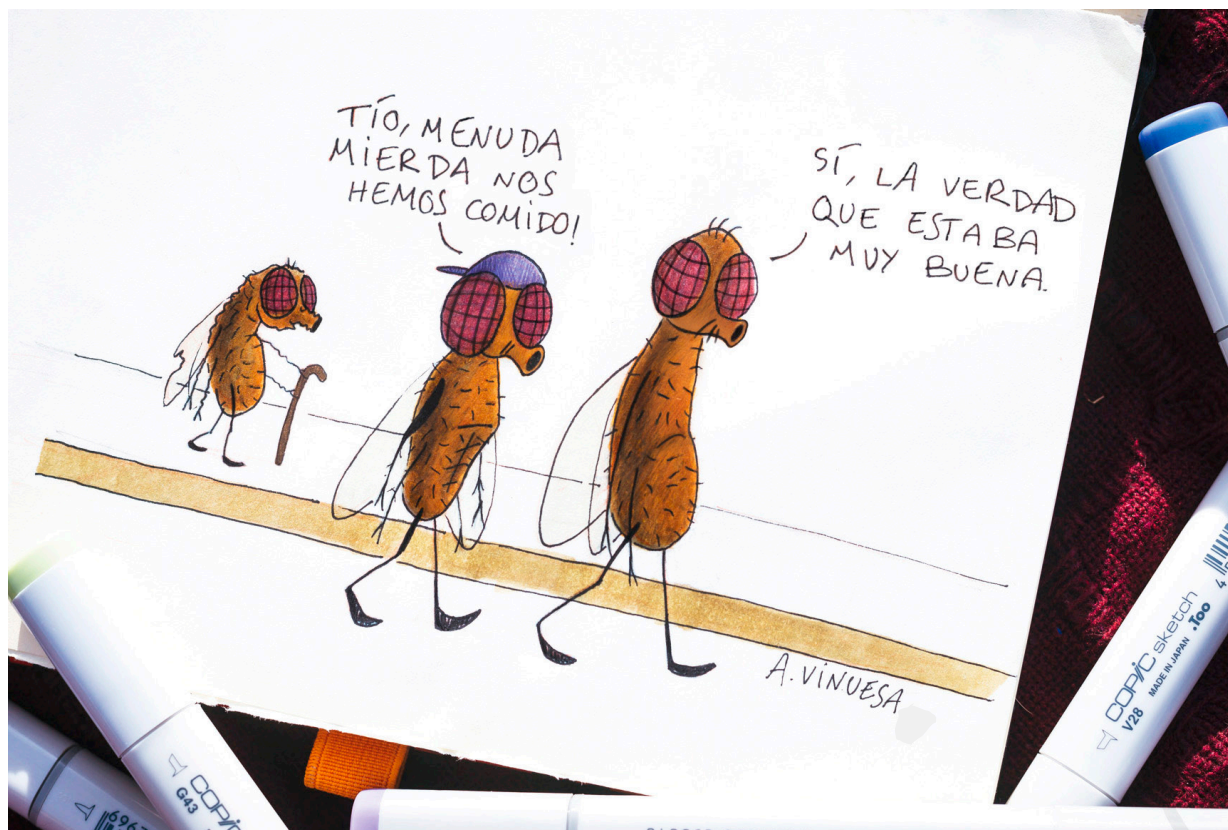
**Autora** Alejandra Amanda Vinuesa Domínguez

**Año** 2017

**Técnica** Mixta. Manual y digital

**Soporte** Digital

**Dimensiones** 11,8x 14 cm



**Nombre** Crappy day?

**Autora** Alejandra Amanda Vinuesa Domínguez

**Año** 2018

**Técnica** Mixta. Manual y digital

**Soporte** Digital

**Dimensiones** 9,5x17cm



# PROPUESTA DE INTEGRACIÓN PROFESIONAL

Los trabajos presentes en este proyecto tienen como propósito formar parte de un portfolio artístico que posteriormente será enviado a diversas empresas editoras, aunque es de especial interés para mí la Editorial Bruguera. Fue la editorial más destacada del panorama nacional en el ámbito del tebeo y la cual vuelve a estar activa.

Esto posibilitaría un empleo en el sector editorial como humorista gráfica tanto de viñetas como de historietas. Así como posibles trabajos en otros campos creativos como lo es el diseño, un tipo de sector que hace posible adaptar mis ilustraciones a todo tipo de artículos de merchandising.

Si no surgiera ninguna de estas posibilidades, me dedicaría a ambas cosas pero de manera freelance, es decir, autónoma. Ya que no conseguir un puesto de trabajo en una empresa no impediría que deje de crear y persistir en lo que quiero o aquello a lo que he aspirado.



Figuras 1, 2 y 3:  
mock ups  
(fotomontajes)  
de mis diseños.



# B I B L I O G R A F Í A

1. PELAYO, Pepe, 2016. *humorsapiens.com* [en línea] [consulta: 28 de Enero 2019].  
Disponible en: <http://humorsapiens.com/que-es-el-humor-grafico>
2. WIKIPEDIA, 2019. *es.wikipedia.org* [en línea] [consulta: 15 de Agosto 2019].  
Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Humor\\_Tipos\\_de\\_humor](https://es.wikipedia.org/wiki/Humor_Tipos_de_humor)
3. CAJAL, Alberto, 2018 *lifeder.com* [en línea] [consulta: 15 de Agosto 2019].  
Disponible en: <https://www.lifeder.com/tipos-de-humor/>
4. WIKIPEDIA, 2019. *es.wikipedia.org* [en línea] [consulta: 12 de Julio 2019].  
Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Forges>
5. MARIN, Bernardo, 2018 *elpais.com* [en línea] [consulta: 12 de Julio 2019].  
Disponible en: [https://elpais.com/cultura/2018/02/22/actualidad/1519268111\\_985350.html](https://elpais.com/cultura/2018/02/22/actualidad/1519268111_985350.html)
6. WIKIPEDIA, 2019. *es.wikipedia.org* [en línea] [consulta: 9 de Julio 2019].  
Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Francisco\\_Ibáñez](https://es.wikipedia.org/wiki/Francisco_Ibáñez)
7. SERRANO, Jose Antonio, 2003. *guiadelcomic.es* [en línea] [consulta: 9 de Julio 2019].  
Disponible en: <http://www.guiadelcomic.es/i/francisco-ibanez.htm>
8. SANCHEZ, Alfredo, 2016 *mortadelo-filemon.es* [en línea] [consulta 10 de Julio 2019].  
Disponible en :<https://mortadelo-filemon.es/content?q=Y2NvZGU9R0VSJnBtPWJsb2cmbGFuZz1lcw%-3D%3D.XW06KbYrxKM>

9. WIKIPEDIA, 2019. *es.wikipedia.org* [en línea] [consulta: 17 de Julio 2019].  
Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/José\\_Escobar\\_Saliente](https://es.wikipedia.org/wiki/José_Escobar_Saliente)
10. JIMENEZ. Jose Gregorio, 2000. *eldesvandelcoleccionista.net* [en línea] [consulta: 17 de Julio 2019].  
Disponible en: <https://www.eldesvandelcoleccionista.net/ESCOBAR.html>
11. CONDE MARTIN, Luis, 2002. Historia del humor gráfico en España. España. Milenio.
12. CLAVERÍA JULIAN, Josefina, 2006. Un siglo de humor gráfico. Zaragoza. Institución Fernando el Católico.
13. CHAMORRO DIAZ, Martha C. 2005. El humor gráfico desde una perspectiva retórica. Madrid. Asociación científica ICONO 14.
14. IBAÑEZ, Francisco, 2018. Mortadelo y Filemón en la luna. España. Ediciones B.
15. IBAÑEZ, Francisco, 2018. Lo mejor de las aventuras cortas de Mortadelo y Filemón. España. Ediciones B
16. IBAÑEZ, Francisco, 2019. Mortadelo y Filemón por el Olimpo ese. España. Grupo Penguin Random House